

A. JUDUL PERANCANGAN

Perancangan Animasi Keselamatan dalam Rumah Tangga di Indonesia

B. ABSTRAK

Perancangan Animasi Keselamatan dalam Rumah Tangga di Indonesia ini dilakukan untuk menanggulangi isu tentang pendidikan keselamatan rumah tangga kepada keluarga di Indonesia. Kecelakaan rumah tangga sangat kerap terjadi dan terkesan diabaikan karena biasanya terjadi tanpa melibatkan banyak pihak tidak seperti kecelakaan di jalan atau tempat umum. Pendidikan untuk keselamatan dalam rumah tangga juga sangat jarang untuk diadakan di Indonesia, padahal dengan pengetahuan sederhana yang tepat kecelakaan rumah tangga dapat dengan mudah dihindari. PT. Berkah Kandri adalah perusahaan yang bergerak di bidang ternak dan ingin berkontribusi dalam memberikan program pendidikan masyarakat. Penulisan ini adalah tentang bagaimana merancang animasi 3D pendidikan masyarakat tentang keselamatan dalam rumah tangga untuk media sosial di Indonesia. Penulisan ini menggunakan metode pengumpulan data yang dilanjutkan dengan analisis yang menghasilkan konsep perancangan. Konsep perancangan ini terbagi dalam tiga tahap yaitu konsep komunikasi, konsep media, dan yang terakhir adalah konsep kreatif. Konsep tersebut akan diolah cerita dan desain secara visual dan dikembangkan menjadi model 3D dalam proses produksi. Model selanjutnya dianimasikan dan difinalisasi secara render yang kemudian dikomposisikan dengan suara dan efek agar menjadi animasi final. Hasilnya adalah 3 episode dari seri animasi keselamatan rumah tangga yang membahas tentang bahaya api, bahaya listrik dan bahaya racun. Dengan animasi ini masyarakat akan mengetahui bagaimana mencegah terjadinya kecelakaan rumah tangga dan tindakan cepat yang harus dilakukan ketika ada kecelakaan rumah tangga sehingga kuantitas dari kecelakaan rumah tangga yang terjadi akan menurun dan dampak kecelakaan rumah tangga dapat diminimalisasi.

ABSTRACT

Indonesian Household Safety Design is written to solve the lack of household safety campaign in Indonesia. Household accidents oftenly be ignored because those were happened without many victims unlike road accidents or accidents that happened in public places. Furthermore, household safety campaign is also very rare in Indonesia eventhough it can be easily prevented with just a little bit of knowledge and information. PT. Berkah Kandri is farmhouse company that want to contribute to people, especially in educational campaign. This paper is about the way to design 3D educational animation about household safety to family in Indonesia that will be uploaded to social media. The method that this paper use is data collection method that will be continued with analysis resulting in conceptual design. This conceptual design then break down into communication concept, media concept, and creative concept. Those

concepts is processed into storyline and visual design that will be developed into 3D models in production process. 3D Models will be animated and finalized with rendering process and then this animation will be composed with visual effects and sounds to make final animation. These processes is resulted in 3 episodes of the Household Safety Animation Series that will tell about the danger of fire, electricity and poison. With these animation, people will have the knowledge on how to prevent household accidents and the quick actions that can be done if household accidents happen, thus the quantity of the accidents can be reduced and the effects of the household accidents can be minimalized.

C. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Menurut The Royal Society for the Prevention of Accidents, atau yang biasa disingkat RoSPA, setiap tahunnya di United Kingdom 6000 orang meninggal dan 2.7 juta orang terluka dalam kecelakaan di rumah, dan fakta ini terabaikan oleh publik dan media karena tidak signifikan dan tidak menjual padahal pencegahan untuk kecelakaan rumah tangga sangatlah mudah dan relatif murah (RoSPA, 2015). The Royal Society for the Prevention of Accidents sendiri adalah perusahaan non profit dari Inggris yang bertujuan untuk mencegah kecelakaan yang berakibat pada kematian atau cacat fisik. Kecelakaan rumah tangga biasanya disebabkan oleh hal yang sepele tetapi bisa berakibat fatal. Beberapa kecelakaan rumah tangga yang sering terjadi adalah jatuh dari tangga, kebakaran di dapur dan tersengat aliran listrik. Apabila pencegahan pada penyebab kecelakaan dilakukan maka kemungkinan terjadinya kecelakaan akan mengecil dan keadaan di rumah akan menjadi aman.

Di Indonesia keselamatan dalam rumah tangga atau home safety belum banyak disampaikan kepada masyarakat umum sedangkan kampanye keselamatan rumah tangga seperti kampanye RoSPA yang dengan mudah dapat ditemukan di internet kurang sesuai dengan kondisi masyarakat Indonesia. Di Indonesia sendiri yang banyak diberikan adalah penyuluhan tentang keselamatan kerja atau keselamatan dalam berkendara, sebagai contoh adalah penyuluhan safety riding pada anak-anak TK dan SD di kecamatan Jambu Kabupaten Semarang oleh Kepolisian Sektor Jambu dan penyuluhan Pembina Keselamatan dan Kesehatan Kerja di kantor Dinas Tenaga Kerja Kota Cilegon. Masyarakat membutuhkan informasi tentang keselamatan rumah tangga tetapi di Indonesia tidak ada medianya, sedangkan kampanye keselamatan rumah tangga di luar negeri kontennya terkadang tidak sesuai dengan kondisi Indonesia.

PT. Berkah Kandri adalah perusahaan yang bergerak di bidang peternakan yang didirikan di desa Kandri, Gunungpati, Kabupaten Semarang pada Maret 2014. Dengan dukungan masyarakat sekitar, PT. Berkah Kandri tumbuh dan berkembang dengan pesat. PT. Berkah Kandri

ingin memberikan program bantuan yang berguna untuk mendidik masyarakat sebagai bentuk Corporate Social Responsibility. CSR yang berupa bantuan fisik baik bantuan dana maupun sarana umum menjadi sesuatu yang sudah sangat sering diberikan kepada masyarakat, dan biasanya yang menerima bantuan ini adalah kalangan menengah ke bawah saja. PT. Berkah Kandri ingin memberikan CSR yang berdampak lebih luas dan umurnya bertahan lebih panjang, maka program yang tepat adalah pendidikan atau penyuluhan. Tema yang dipilih untuk program ini adalah isu keselamatan dalam rumah tangga yang sering terabaikan.

Isu keselamatan rumah tangga yang belum mempunyai media yang tepat dirasa menjadi program pendidikan yang tepat bagi masyarakat Indonesia. Dan media yang dirasa tepat untuk program pendidikan ini adalah dengan animasi. Penayangan animasi dipilih karena animasi dapat dinikmati oleh semua lapisan masyarakat dan berapa pun umurnya. Program ini juga merupakan pendidikan yang dikemas dalam bentuk hiburan.

Video layanan masyarakat yang berbentuk animasi tidak terlalu banyak meskipun animasi sudah sangat berkembang. Contoh dari animasi iklan layanan masyarakat yang ada di youtube adalah iklan “Don’t Feed Wild Dolphins!” oleh GeorgiaWildlife dengan penonton yang hanya mencapai angka 1402. Untuk animasi pendidikan masyarakat klasik, Disney membuat Family Planning pada tahun 1968 yang berisi Donal Bebek yang menjelaskan tentang control populasi yang harus dilakukan agar overpopulasi tidak terjadi.

Corporate Social Responsibility yang akan diberikan oleh PT. Berkah Kandri adalah pendidikan tentang Keselamatan dalam Rumah Tangga kepada keluarga yang akan dikemas dengan bentuk animasi. Animasi Keselamatan dalam Rumah Tangga dapat menjadi bentuk pengetahuan yang menyenangkan dan dapat dinikmati oleh semua usia. Selain itu contoh kecelakaan yang terjadi dapat disampaikan dengan lebih halus tanpa menimbulkan kengerian akan suatu kecelakaan

2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang animasi 3D pendidikan masyarakat tentang keselamatan dalam rumah tangga yang baik untuk sosial media kepada masyarakat umum di Indonesia?

3. Teori dan Metode

a. Teori Keselamatan dalam Rumah Tangga

Listrik adalah salah satu hal yang sangat berguna di dalam rumah. Alat-alat elektronik dan lampu sangat tergantung akan keberadaan listrik dan apabila listrik tidak mengalir akan mengakibatkan ketidaknyamanan. Hal ini menyebabkan listrik menjadi suatu keharusan di dalam rumah walaupun dapat berpotensi bahaya. Bahaya yang dapat

ditimbulkan listrik adalah tersengat listrik. Sengatan listrik terjadi karena tubuh manusia menjadi konduktor untuk aliran listrik, aliran listrik melewati tubuh manusia yang sebagian besar adalah air. Aliran listrik terjadi karena beda potensial, kabel listrik yang ada alirannya mempunyai potensi tinggi dan akan mengalir ke bumi atau ground karena potensinya rendah. Tahanan tubuh manusia rata-rata adalah 1000 ohm sehingga arus yang aman untuk manusia maksimum 50 mA, maka besarnya tegangan sentuh yang aman adalah 50 V. Tubuh manusia baru bisa merasakan efek sengatan listrik apabila tegangan listrik di atas 50 V. Semakin tinggi tegangan listrik akan mengakibatkan arus yang mengalir semakin besar dan resiko kematian akan semakin tinggi. Tegangan listrik untuk rumah tangga di Indonesia adalah 220 V sehingga apabila tersengat dengan waktu cukup lama akan dapat berakibat pada kematian.

Api sangat diperlukan dalam kehidupan kita. Pada rumah tangga fungsi api yang utama adalah untuk memasak makanan dan sebagai sumber cahaya ketika listrik sedang dalam keadaan mati. Musibah kebakaran terjadi akibat kurangnya pengetahuan tentang api. Api dapat membesar dan menjadi penyebab kebakaran apabila ada 3 faktor utama, yaitu sumber api, bahan bakar, dan oksigen di udara. Ketika ketiga faktor tersebut terpenuhi maka api dapat mebesar dengan mudah. Sumber api ada bermacam-macam, tetapi biasanya yang ada di rumah tangga adalah api di lilin, api dari kompor dan percikan dari konsleting listrik. Bahan bakar disini tidak berarti bensin atau minyak tanah saja, ada banyak bahan bakar yang dapat membuat api menjadi membesar apabila titik panasnya sudah terpenuhi. Beberapa bahan bakar yang ada di rumah tangga tetapi tidak disadari bahayanya adalah kain kering, dalam bentuk handuk, pakaian, gorden atau lap, kemudian ada juga kayu kering dalam bentuk dinding kayu, pintu, perabot, dan hiasan kayu, dan yang terakhir bahan mudah terbakar seperti cairan kimia untuk pembersih, cat dan thinner, tabung gas, minyak tanah dan juga bensin.

Penyimpanan makanan dan persiapan makanan yang tidak pas dapat mengakibatkan keracunan yang pada akhirnya dapat mengganggu kesehatan penghuni rumah. Beberapa hal harus diperhatikan agar resiko keracunan semakin kecil. Makanan kering harus disimpan di tempat yang kering, dingin, terang, berventilasi, tidak ada binatang, bersih dan rapi. Makanan sebaiknya tidak diletakkan di lantai melainkan di rak atau di meja. Bahan makanan kering sebaiknya diletakkan di toples atau di kotak kedap udara dan tidak pada karung atau kemasan terbuka agar tidak lembab dan tumbuh jamur. Detergen, pembunuh serangga, dan zat kimia lainnya harus disimpan di tempat terpisah, jauh dari makanan dan minuman. Hal ini dilakukan agar makanan atau minuman yang dikonsumsi tidak terkontaminasi oleh zat kimia berbahaya. Makanan yang mudah rusak harus didinginkan pada suhu dibawah 5 C. Mesin

pendingin diharapkan beroperasi pada suhu 1-4°C. Mesin pendingin harus dibersihkan secara berkala. Makanan yang panas tidak boleh langsung dimasukkan ke mesin pendingin untuk mencegah naiknya suhu di mesin pendingin. Makanan mentah harus dipisahkan dari yang matang. Bila dalam satu unit, makanan mentah diletakkan dibawah makanan matang. Hal ini dilakukan agar menghindari kontaminasi makanan matang oleh bakteri yang terdapat pada makanan mentah. Tangan harus dicuci ketika akan memulai menyiapkan makanan atau memasak, dan bila sering terkena tempat bersarangnya bakteri, seperti sesudah ke kamar kecil, menyisir rambut, buang ingus, memegang sampah, merokok dan lain sebagainya.

b. Teori Animasi

Ada tiga tahapan dalam pembuatan animasi, baik 2D maupun 3D. Tahapan ini adalah tahapan pra produksi, produksi dan pasca produksi. Perbedaan pembuatan animasi 3D dan 2D hanya pada bagian produksinya saja.

Tahapan pertama adalah tahapan pra-produksi. Menurut Mas Be (2013: 36) dalam membuat karya animasi dibutuhkan ide dasar yang sangat baik dan didukung oleh riset yang memadai sehingga menghasilkan konsep yang matang. Konsep ini termasuk bagaimana style yang digunakan dan apa pesan yang ingin disampaikan kepada audience sampai pada konsep cerita. Cerita dan scenario harus dituliskan dengan jelas agar tidak membingungkan pada proses storyboardnya. Skenario meliputi 5W+1H yang menjelaskan siapa saja yang ada pada cerita tersebut, apa yang terjadi, kapan terjadinya, di mana lokasinya, mengapa bisa terjadi seperti itu dan bagaimana penyelesaiannya (Gunawan, 2013: 36). Desain karakter memegang peranan penting pada suatu animasi. Karakter dengan latar belakang kuat akan terlihat secara visual maupun non visual pada animasi tersebut. Dibutuhkan riset yang mendalam mengenai latar belakang karakter sehingga karakter menjadi kuat baik secara visual maupun wataknya. Karakter yang dikembangkan tergantung pada animasinya, tetapi biasanya animasi mempunyai karakter protagonist, antagonis dan karakter pendukung. Desain background diperlukan untuk dapat mengidentifikasi dimana cerita terjadi. Background yang baik akan dapat menggambarkan lokasi, tempat dan keadaan tempat tersebut, walaupun terkadang tetap ada keterangan yang disampaikan mengenai background tersebut agar memperjelas lokasi maupun timeline dari background tersebut. Color code dibutuhkan pada pembuatan karakter, properti atau background sehingga konsistensi pada karakter, properti dan background akan terjaga. Storyboard merupakan bagian penting dalam pra produksi animasi. Storyboard merupakan sketsa yang dilengkapi keterangan sebagai panduan untuk framing animasi dan pergerakan karakter atau kamera sebelum diproduksi. Storyboard selanjutnya akan dilanjutkan menjadi storyboard animatik untuk mengukur durasi dan timing (Gunawan, 2013: 40).

Desain karakter, properti dan background pada pra-produksi kemudian di model dan di set agar siap digunakan pada animasi 3D. Hal ini termasuk modelling, teksturing dan rigging pada karakter dan properti. Modelling dan teksturing setiap unsure background dan pengaturan set dan properti untuk untuk framing background (Gunawan, 2013: 35). Tahapan selanjutnya adalah animate, yaitu menghidupkan atau menggerakkan karakter dan framing kamera sesuai dengan storyboard animatik yang sudah disiapkan pada pra produksi. Preview animasi sederhana tanpa tekstur atau playblast digunakan untuk mengkoreksi timing animasi dan gerakan serta framing berdasarkan cerita atau storyboard animatik yang sudah disediakan (Gunawan, 2013: 35). Pengambilan suara dilakukan sebelum detail animate sehingga gerakan mulut dan bibir dapat terlihat sinkron dengan score suara yang sudah tersedia. Setelah karakter selesai dianimasikan, tahap selanjutnya adalah pengaturan shading, lighting serta pemberian tekstur untuk di render. Setelah melalui render, hasil render akan dicek sekali lagi sebelum masuk tahap pasca-produksi.

Pasca produksi secara sederhana adalah proses menyatukan suara, efek dan musik, dengan hasil gambar animasi render yang tersedia agar menjadi tontonan yang siap tayang. Proses ini termasuk composing dan editing suara sehingga hasil akhirnya layak tayang.

c. Metode Perancangan

Pertama dimulai terlebih dahulu dengan pengumpulan data melalui observasi dengan mengamati tujuan PT. Berkah Kandri dan mencari tahu pesan apa saja yang ingin disampaikan serta studi literatur untuk menentukan teori dasar dalam perancangan ini. Data ini akan membantu dalam analisis untuk menghasilkan perancangan yang baik.

Analisis yang dilakukan adalah analisis Animasi dengan SWOT dan analisis Keselamatan dalam Rumah Tangga dengan 5W1H. Analisis dengan SWOT dilakukan karena kekuatan, kelemahan, kesempatan serta ancaman dari video animasi yang diunggah ke media sosial harus diketahui untuk mendukung perancangan proses komunikasi yang paling optimal. Analisis keselamatan dalam rumah tangga harus dilakukan untuk memperjelas identifikasi mengenai apa, waktu, tempat, sebab, subyek, dan bagaimana hal tersebut terjadi sehingga menghasilkan pesan yang sesuai.

Dari identifikasi dan teori yang sudah dilakukan, selanjutnya adalah perancangan konsep. Konsep komunikasi untuk menentukan pesan dan strategi penyampaian pesan yang optimal dan cocok untuk target audience, konsep media untuk menentukan media yang terbaik untuk penyampaian pesan yang optimal dan yang terakhir adalah konsep kreatif yang berhubungan dengan menentukan visual yang paling baik untuk mendukung penyampaian pesan. Dengan konsep kreatif, ditentukan juga dasar cerita dan dikembangkan sampai skenario.

Kemudian dengan sketsa desain karakter, background, dan properti dibuatlah storyboard berdasarkan cerita dari skenario dan skrip yang telah dikembangkan. Pengumpulan data hingga proses konsep ini menandai proses pra-produksi dari animasi.

Proses produksi animasi dimulai dengan pengembangan karakter dari konsep hingga menjadi model yang sudah ditekstur dan dirigging. Selain itu perancangan background dan properti dilakukan sampai dengan modelling, teksturing, dan rigging. Proses perancangan karakter, background dan properti tersebut semua dilakukan dengan program open source Blender 3D. Apabila semua karakter dan model sudah siap, animasi juga dilakukan dengan program Blender3D berdasarkan dari storyboard yang sudah tersedia. Kemudian footage animasi di cek dengan openGL render yang hanya membutuhkan waktu cepat untuk render karena tidak disertai tekstur dan efek pencahayaan. Apabila animasi sudah dirasa sempurna, kemudian dilanjutkan dengan rendering maksimal dengan tekstur dan pencahayaan yang menghasilkan gambar sekuensial dengan format PNG. Hasil ini adalah penutup dari proses produksi.

Setelah dari proses produksi, dimulai proses paska-produksi, yang dimulai dengan penggabungan gambar berformat PNG menjadi video yang biasa disebut dengan compositing. Proses compositing ini dilakukan dengan Video Sequence Editor pada program Blender 3D. Pada proses compositing ini juga terdapat penambahan atau mixing suara dialog, musik, dan efek suara. Selanjutnya dilakukan penambahan efek visual serta editing untuk menyempurnakan footage. Dan hal ini menghasilkan video animasi final dengan format mp4 untuk mengurangi besar file.

D. PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

1. Konsep Komunikasi

Tujuan pesannya adalah untuk memberikan pengetahuan mengenai keselamatan dalam rumah tangga terhadap keluarga. Secara spesifik pengetahuan tentang potensi bahaya terhadap api, listrik dan keracunan dalam bentuk peragaan dan simulasi yang dapat terjadi dengan solusi sederhana yang mudah dilakukan sehingga target audience dapat melakukan pencegahan terhadap kecelakaan dalam rumah tangga.

Strategi pesannya adalah dengan menentukan target audience, yaitu keluarga yang mempunyai anak kecil, kemudian dibuat dengan seri untuk tiap potensi bahaya, dan mengemas pesan dengan media audio visual agar memperkuat peragaan dan simulasi kecelakaan.

2. Konsep Media

Dengan konsep komunikasi yang sudah dikembangkan, media yang digunakan haruslah murah, mudah aksesnya dan mudah untuk dibagikan. Selain itu harus dapat disimpan sehingga dapat dinikmati tanpa akses internet untuk tujuan program penyuluhan atau seminar secara kolektif.

Dan untuk memperkuat pesan maka media pendukung untuk mengingat kembali pesan harus disertakan.

Dengan tujuan di atas, maka strategi yang digunakan adalah mengunggah video dengan durasi kurang dari 5 menit ke Youtube. Selanjutnya juga memberikan akses agar video tersebut juga dapat diunduh dengan mudah, dan juga menambahkan media pendukung poster digital dan infografis untuk mengingat kembali.

3. Konsep Kreatif

Video ini harus dapat dimengerti dengan mudah, dan dapat dipertontonkan dan haruslah menarik untuk anak kecil. Selain itu harus terdapat perbedaan jelas kelakuan baik untuk diteladani dan kelakuan buruk untuk dihindari.

Untuk mencapai tujuan kreatif, strategi yang dilakukan adalah mengemas video dengan animasi pendek yang mengandung jalan cerita disertai dengan penjelasan yang dikemas dalam video infografis. Agar sesuai untuk anak-anak, gaya visual dikemas dengan deformasi kartun dan fabel, atau karakter binatang yang dapat berbicara. Kelakuan baik direpresentasikan oleh binatang sapi yang adalah maskot PT. Berkah Kandri, sedangkan kelakuan buruk direpresentasikan oleh binatang monyet yang sering diasumsikan nakal dan ceroboh. Pada binatang monyet, tanda berbahaya ditambahkan dengan baju berwarna merah dengan gambar tanda seru di kaos bagian dada.

4. Cerita

a. Hati-hati terbakar Api

Mongki sedang memasak, tetapi dia melihat ada yang menarik di TV. Akhirnya ia meninggalkan kompor untuk melihat TV. Kompornya terbakar dan asap mulai membumbung ke luar rumah. Beka sedang berjalan-jalan di depan ketika asap tebal mulai membumbung dari rumah Mongki. Beka menggunakan sarung tangan dan sepatu safety, berpose sebentar dan kemudian menyerbu ke rumah Mongki. Mongki melihat ke kompor yang terbakar dan mengambil air di ember untuk dan kemudian menyiram ke kompor, tetapi api malah membesar. Kemudian Beka datang membawa karung kemudian membasahi karung dan memakai karung tersebut untuk memadamkan api setelah sebelumnya memutar tombol kompor ke posisi mati. Beka kemudian menjelaskan bahwa kalau kompor yang terbakar disiram air, apinya justru membesar dan menyebar karena ada sisa-sisa minyak pada kompor yang ketika disiram air malah akan menyebar ke api dan membuat api membesar.

Kemudian Beka menjelaskan beberapa hal yang divisualisasikan dengan animasi infografis sederhana. Kebakaran dapat terjadi apabila ada 3 faktor utama yaitu sumber api, bahan bakar dan oksigen di udara. Ketika Beka mematikan api di kompor dia mematikan sumber gas dan

kemudian menutup jalur oksigen dengan karung basah. Beka menjelaskan juga, dengan infografis, bahwa sumber api lainnya harus dijauhkan dari benda yang mudah terbakar seperti tirai atau kain atau pakaian atau lap. Kemudian Beka juga menjelaskan bahwa harus tersedia ventilasi yang baik untuk tabung gas dan kompor gas sehingga ketika terjadi kebocoran gas tidak akan menyebabkan keracunan atau memicu terjadinya ledakan.

Mongki berterimakasih kepada Beka karena menyelamatkan nyawanya. Kemudian ketika Beka berjalan pergi dia mendengar Mongki menangis karena makanannya menjadi gosong.

b. Listrik itu Unik

Mongki mencuci beras, tangannya basah. Kemudian Mongki akan menancapkan steker pada stop kontak. Beka sedang berjalan-jalan di depan ketika ia mendengar teriakan dari rumah Mongki. Beka menggunakan sarung tangan dan sepatu safety, berpose sebentar dan kemudian menyerbu ke rumah Mongki. Mongki tersengat listrik karena tangannya basah. Kemudian Beka datang dan menggeser sakelar listrik ke posisi mati. Beka kemudian menjelaskan bahwa kalau air adalah konduktor listrik dan kita bisa tersengat apabila kita menyentuh alat listrik dengan tangan yang basah.

Kemudian Beka menjelaskan beberapa hal yang divisualisasikan dengan animasi infografis sederhana. Tersengat listrik dapat terjadi apabila tubuh manusia menjadi konduktor untuk aliran listrik dari alat listrik ke ground atau tanah. Ketika Beka mematikan sakelar listrik dia mematikan sumber listrik dan membuat Mongki berhenti tersengat. Beka menjelaskan juga, dengan infografis, bahwa aliran listrik harus dimatikan ketika memperbaiki kabel atau alat listrik. Kemudian Beka juga menjelaskan bahwa harus tersedia peralatan listrik tidak boleh dipakai pada cuaca hujan atau lembab dan alat elektronik sebisa mungkin dijauhkan dari tempat yang basah dan lembab agar tidak menyebabkan sengatan listrik.

Mongki berterimakasih kepada Beka karena menyelamatkan nyawanya. Kemudian ketika Beka berjalan pergi dia mendengar Mongki menangis karena rice cookernya menjadi rusak.

c. Cuci Tangan Baru Makan

Mongki menyemprotkan obat serangga, dan meletakkannya di samping makanan yang akan ia makan. Kemudian Mongki makan pakai tangan tanpa mencuci tangan terlebih dahulu. Beka sedang berjalan-jalan di depan ketika ia mendengar Mongki mengerang dari dalam rumah. Beka menggunakan sarung tangan dan sepatu safety, berpose sebentar dan kemudian menyerbu ke rumah Mongki. Mongki mengerang kesakitan dan berguling-guling karena keracunan. Kemudian Beka datang memijat leher belakang Mongki sehingga dia muntah di wastafel dan

meminum susu. Beka kemudian menjelaskan bahwa kalau obat serangga adalah racun dan kita bisa keracunan apabila kita makan setelah menyemprotkan obat serangga.

Kemudian Beka menjelaskan beberapa hal yang divisualisasikan dengan animasi infografis sederhana. Keracunan dapat terjadi apabila tubuh manusia makan makanan yang mengandung unsur berbahaya. Ketika Beka membuat Mongki muntah, racun dari tubuh Mongki keluar sehingga keadaan Mongki membaik. Dan susu yang Mongki minum dapat menjadi pencegahan untuk menetralkan racun karena mengandung antidotum yang dapat menangkap dan mengendapkan racun. Beka menjelaskan juga, dengan infografis, bahwa detergen, obat pembersih dan obat serangga harus disimpan jauh dari makanan dan minuman agar tidak mengkontaminasi makanan atau minuman tersebut. Kemudian Beka juga menjelaskan bahwa harus tersedia tangan harus dicuci dengan sabun ketika akan memasak atau makan untuk mengurangi bakteri atau bahan berbahaya yang menempel di tangan.

Mongki berterimakasih kepada Beka karena menyelamatkan nyawanya. Kemudian ketika Beka berjalan pergi dia mendengar Mongki menangis karena makanannya sudah habis dan tidak ada makanan di kulkas lagi

5. Karakter

a. Mongki

Mongki adalah monyet berpostur ramping dan kurus. Kakinya pendek dan tangannya panjang. Mata mongki hanya membuka setengah seperti orang yang mengantuk. Mongki berwarna coklat kemerahan dengan wajah dan telapak tangan berwarna krem kecoklatan. Mongki lebih pendek dari Beka. Mongki mengenakan kaos berwarna merah dengan gambar tanda seru.



Gambar 1. Karakter Mongki

b. Beka

Beka adalah sapi lucu yang berkepala besar dan berperut bulat. Beka adalah sapi berjenis sapi perah atau Frisian Holstein dengan tanduk tumpul, berwarna putih dengan pola hitam di mata kanan dan telinga kirinya. Beka menggunakan kaos biru langit dengan gambar logo PT. Berkah Kandri di bagian depan kaosnya.



Gambar 2. Karakter Beka

c. SuperBeka

Beka adalah sapi lucu yang berkepala besar dan berperut bulat. Beka adalah sapi berjenis sapi perah atau Frisian Holstein dengan tanduk tumpul, berwarna putih dengan pola hitam di mata kanan dan telinga kirinya. Beka Mode Super atau SuperBeka menggunakan sarung tangan, sepatu safety dan jumpsuit berwarna biru tua yang bergambar logo PT. Berkah Kandri.



Gambar 3. Karakter Superbeka

6. Background dan Properti

Ada 2 set background untuk animasi ini, yaitu set interior rumah mongki dan set outdoor sekitar rumah Mongki. Untuk properti yang digunakan adalah perabot-perabot yang ada di rumah, dan beberapa perabot spesifik untuk cerita tertentu, seperti kompor untuk bahaya api, rice cooker untuk bahaya listrik dan obat serangga untuk bahaya keracunan.



Gambar 4. Set Background Outdoor dan Indoor Rumah Mongki

7. Proses Animasi

Berikut adalah proses animasi yang terjadi di salah satu adegan.

	Script/Skenario	Storyboard	Playblast/Animating	Final Render
Scene 03 Shot 03	Asap keluar dari rumah Mongki.			
Scene 03 Shot 04	Beka kaget.			
Scene 03 Shot 08	Beka berubah menjadi SuperBeka			
Scene 03 Shot 09	SuperBeka melompati pagar dan langsung menuju rumah Mongki.			

Gambar 5. Proses Animasi

8. Hasil Animasi

Untuk hasil animasi dapat dinikmati di link berikut:

a. Hati-Hati Terhadap Api

<https://www.youtube.com/watch?v=mXNqPMW0sNw>

b. Listrik itu Unik

<https://www.youtube.com/watch?v=MrUaFL4v1I8>

c. Cuci Tangan Baru Makan

https://www.youtube.com/watch?v=d_Fgqzn4ZJQ

9. Media Pendukung

Untuk media pendukung, terdapat poster dan infografis.



Gambar 6. Poster dan Infografis

E. KESIMPULAN

Animasi 3D pendidikan masyarakat tentang keselamatan dalam rumah tangga yang baik untuk media sosial kepada masyarakat di Indonesia dapat dirancang dengan merumuskan terlebih dahulu konsep komunikasi dan media yang akan digunakan. Dengan konsep komunikasi dan media yang sudah ditentukan, dapat dikembangkan lebih lanjut ke konsep kreatif atau konsep secara visual dari ide cerita dan skrip final sampai dengan desain karakter. Konsep ini kemudian dikembangkan menjadi visual yang akan diolah menjadi model 3D setelah mengalami proses seleksi. Skrip juga diolah secara visual menjadi storyboard yang menggambarkan sketsa animasi tersebut. Model 3D karakter, background, dan properti yang sudah ditekstur kemudian dianimasikan secara kasar sesuai dengan storyboard. Setelah itu proses pengisian suara dan lipsync

dilakukan untuk menghasilkan animasi final yang lebih halus. Kemudian setelah animasi sudah final, animasi tersebut dirender untuk menghasilkan animasi dengan pencahayaan dan tekstur yang maksimal. Kemudian proses Composing dilakukan untuk menggabungkan animasi final, efek visual, efek suara, musik serta dubbing suara. Setelah itu video final didapat dan dapat diunggah ke Youtube sebagai sarana media sharing.

Dengan adanya animasi Keselamatan dalam Rumah Tangga yang telah diunggah ke Youtube ini, masyarakat mendapatkan pendidikan tentang pencegahan kecelakaan dalam rumah tangga yang dapat dinikmati dalam bentuk animasi 3D yang ada di sosial media. Pengetahuan yang diberikan dengan Animasi 3D Keselamatan dalam Rumah Tangga ini akan membantu mengurangi tingkat kecelakaan rumah tangga yang terjadi di Indonesia. Dan hal ini menandakan bahwa program Corporate Sosial Responsibility yang dilakukan oleh PT.Berkah Kandri mendapatkan hasil yang baik.

F. DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Gunawan, Bambi Bambang. 2013. Nganimasi Bersama Mas Be!. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- McCloud, Scott. 2001. Memahami Komik. Jakarta: Kepustakaan Popular Gramedia.
- Williams, Richard. 2009. The Animator's Survival Kit. London: Faber and Faber.

Internet:

- Lingga, Marilin. 2015. Polda Aiptu Handayani Berikan Penyuluhan Safety Riding kepada Anak Usia Dini <<http://www.tribrataneews.com/polwan-aiptu-handayani-berikan-penyuluhan-safety-riding-kepada-anak-usia-dini/>> Diakses tanggal: 29-10-2015
- RoSPA. 2015. Facts and Figures. <<http://www.rospace.com/home-safety/advice/general/facts-and-figures/>> Diakses pada: 15-09-2015
- RoSPA. 2015. Home Safety. <<http://www.rospace.com/home-safety/>> Diakses pada: 15-09-2015